

КРОМЕШНАЯ УБЫТКА

ПАДШИЕ НЕБОЖИТЕЛИ



ПРАВИЛА И ПРИКЛЮЧЕНИЯ

HOBBY
WORLD

Играть интересно

◆ ГЛАВЫ ◆

СОСТАВ ИГРЫ	2
ОБЗОР ИГРЫ	3
ОСНОВЫ	4
КУБИКИ	4
КАРТЫ НАВЫЧОВ	4
ПРЕДМЕТЫ	4
КОМПЛЕКТЫ ПРЕДМЕТОВ	4
ВРАГИ	4
ФРАГМЕНТЫ ИГРОВОГО ПОЛЯ	4
ГОРОД	5
КАРТЫ КАМПАНИИ	5
РЕЖИМ КАМПАНИИ	6
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	6
ХОД ИГРЫ	6
ФАЗА КАМПАНИИ	6
ФАЗА ПРИКЛЮЧЕНИЯ	7
ФАЗА ГОРОДСКИХ СОБЫТИЙ	7
ДОСТИЖЕНИЯ	8
ПРИКЛЮЧЕНИЯ	8

◆ СОСТАВ ИГРЫ ◆

10 ФИГУРОК ВРАГОВ



Архангел
Рафаил



Уриил



Ваалвериф



Лидер
ангелов



Ангел-
приспешник ×6



Карты бродячих
монстров ×24



Двусторонние планшеты
вожаков ×2



Карты способностей
комплектов ×12



Карты
предметов
отрядов ×60



Карты
эпических
сокровищ ×16



Карты
легендарных
сокровищ ×38



Жетоны легендарных
сокровищ ×4



Жетоны
спутников ×2



Жетон
искры
жизни



Жетоны
использо-
ваний ×10



Жетоны
плута ×9



Карты
отрядов ×30



Карты
навыков ×72



Карты
духов ×2



Карты
кампании ×30



Карты
эффектов
плута ×2





Двусторонние фрагменты игрового поля ×4



Планшет города



Жетоны уровней для кампании ×6

Красные кубики атаки ×3



Зелёные кубики защиты ×5

ОБЗОР ИГРЫ

От глубин преисподней до врат рая — кампания «Падшие небожители» проведёт игроков по вечным мирам в поисках доказательств причастности Небесного Царства к появлению крошечной тьмы. Лишь пробившись сквозь орды порочных тварей, Светоносные смогут найти истинный источник тьмы!

Режим кампании, представленный в этом дополнении, предлагает новый способ игры, который позволяет развить героев ещё более комплексно с помощью пяти дополнительных уровней. Герои отправятся в путешествие, во время которого будут принимать различные решения, пытаясь узнать, что стоит за скверной, пробравшейся в рай!

Кампания «Падшие небожители» состоит из 14 приключений, связанных общим сюжетом. Выбирая тот или иной путь, игроки во время каждого про-

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

АВТОРЫ ИГРЫ: Алекс Олтяну и Марко Португал • **ОСНОВАНО НА ОРИГИНАЛЬНОЙ ИГРЕ** Рафаэля Житона, Жана-Батиста Лулье и Николая Рау • **РАЗРАБОТЧИКИ:** Фабио Кюри • **РАЗРАБОТКА ПРАВИЛ:** Мишель Джон Харли • **ПРОИЗВОДСТВО:** Гильерме Гулар, Ракель Фукуда, Тьяго Аранья, Марсела Фарбетти, Ребекка Хо, Айседора Лейте, Тьяго Мейер, Шафик Ризван, Кеннет Тан и Грегори Варгис • **АРТ-ДИРЕКТОР:** Матье Арлу • **ХУДОЖНИКИ:** Эдуард Житон, Нолан Коломбани, Никола Фруктус, Марк Гиббонс, Джованна Гимарайнс, Джорджия Ланца, Стефано Морони и Проспер Типальди • **ГРАФИЧЕСКИЕ ДИЗАЙНЕРЫ:** Луиза Комбаль, Марк Бруйон и Фабио де Кастро • **РАЗРАБОТКА МИНИАТЮР:** Жан-Батист Житон • **СКУЛЬПТОРЫ:** Хуан Наварро, Studio McVey, BigChild Creatives, Арагорн Маркс, Тьерри Массон, Алехандро Муньос, Наталия Ромеро и Рауль Фернандес, Венсан Фонтейн, Эдгар Рамос • **АВТОР ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТЕКСТА:** Эрик Келли • **ИЗДАТЕЛЬ:** Давид Прети • **КОРРЕКТОРЫ:** Джейсон Коепп и Роберт Фулкерсон • **ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ:** Пауло Андраде, Родриго Дениколь, Фелипе Галено, Ремо Турчетти, Эвклид Рибейро, Тереза Смолли, Майкл Смолли, Фернандо Коста, Чейз Дюпон, Майкл Бун, Кайо Кинта, Фабио Бисконсини, Дэнниел Бишофф, Марк Рупп и Жуан Жозе Гоис

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ:

ООО «МИР ХОББИ»

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО: Михаил Акулов

РУКОВОДСТВО ПРОИЗВОДСТВОМ: Иван Попов

ДИРЕКТОР ИЗДАТЕЛЬСКОГО ДЕПАРТАМЕНТА: Александр Киселев

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР: Валентин Матюша

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР: Дарья Дунайцева

ПЕРЕВОДЧИК: Алексей Белов

ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Иван Суховой

ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Дарья Великсар

КОРРЕКТОР: Ольга Португалова

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МЕНЕДЖЕР: Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0



хождения кампании смогут открыть только 8 приключений. Некоторые из них абсолютно новые, в то время как другие происходят в адском измерении и являются новыми вариантами приключений из игры «Крошечная тьма: Преисподняя». В кампании «Падшие небожители» три возможные концовки, зависящие от решений, принятых игроками. Но будьте осторожны: если игроки потерпят поражение в одном и том же приключении 3 раза, вся кампания будет проиграна!

В кампании дополнения «Падшие небожители» также представлен оживлённый город, который игроки могут исследовать. Это дом для Светоносных, куда они будут приходить между приключениями. Здесь герои смогут пользоваться городскими услугами, приобретать предметы, покупать зелья для следующих приключений и даже участвовать в играх!

ОСНОВЫ

КУБИКИ

В дополнении используются 2 новых типа кубиков разных цветов. Обратите внимание: игроки ограничены количеством кубиков, находящимся в коробке, как и в базовой игре.

Красные кубики — это новая, более сильная версия кубиков атаки.

Зелёные кубики — это новая, более сильная версия кубиков защиты.

КАРТЫ НАВЫКОВ

Каждый класс получает новые карты навыков, которые используются так же, как навыки из базовой игры «Кромешная тьма: Преисподняя».

Требования гибридных навыков: некоторые навыки являются гибридными и требуют, чтобы у игрока уже были 2 предыдущих навыка определённых уровней.

Когда игрок выбирает такой навык, он просто получает новый навык, **не заменяя им никакой** из предыдущих.



Совет: все гибридные навыки из этого дополнения требуют по 2 карты IV ранга. Опытным игрокам следует заранее планировать выбор своих навыков!

ПРЕДМЕТЫ

В дополнение к уже существующим 3 категориям редкости предметов дополнение «Падшие небожители» добавляет предметы легендарной редкости, соответствующие жетоны и карты сокровищ. Также в дополнении представлены новые эпические предметы, используемые только в режиме кампании (см. с. 6). При подготовке к игре замешайте эти карты в соответствующие колоды.

Кроме того, набор добавляет предметы отрядов уровней 6–10, как указано на рубашках этих карт. Все предметы отрядов с 6-го по 9-й уровень — это эпические предметы, а предметы отрядов 10-го уровня — легендарные предметы.

КОМПЛЕКТЫ ПРЕДМЕТОВ

В ходе кампании игроки могут получать и использовать 2 новых комплекта предметов: «Адское пламя» и «Приносящий тьму». Новые комплекты применяются по тем же правилам, что и комплект «Губитель сумрака» из базовой игры (с. 22 правил игры «Кромешная тьма: Преисподняя»).



Комплект «Адское пламя» сосредоточен на уроне огнём и управлении жетонами. Комплект «Приносящий тьму» сосредоточен на эффектах сумрака, автоматическом нанесении урона и мощных дополнительных эффектах.

Герой не может применять эффект более чем одной карты способности комплекта одновременно. Если по какой-либо причине герой получает способности нескольких комплектов, он должен выбрать из них одну, которая станет активной. Если позже герой захочет изменить активную способность комплекта, он может сделать это во время действия обмена и экипировки.

ВРАГИ

В дополнении «Падшие небожители» появляются 1 новый отряд и 2 новых бродячих монстра, которых можно добавить в любое самостоятельное приключение. Для того чтобы включить их в игру, просто замешайте эти карты в соответствующие колоды. Кроме того, дополнение добавляет карты врагов уровней 6–10 для всех отрядов и бродячих монстров игры «Кромешная тьма: Преисподняя» и дополнения «Падшие небожители». Эти карты 6–10-го уровня используются только во время игры в режиме кампании (см. с. 6). Перед началом прохождения кампании «Падшие небожители» убедитесь, что вы замешали карты отрядов осквернённых ангелов и обоих бродячих монстров (Уриил и архангел Рафаил) в соответствующие колоды.



ФРАГМЕНТЫ ИГРОВОГО ПОЛЯ

4 новых двусторонних фрагмента игрового поля используются только в кампании «Падшие небожители», а действие на них разворачивается и в подземельях преисподней, и в Небесном Царстве. Обратите внимание: зелёные границы на фрагменте [B]4B являются стенами.

Фрагменты [B]3B и [B]4A — фрагменты последней битвы с вожаком. У этих зон нет стен, и фигурки могут находиться в любых зонах. Зоны с тучами — тёмные, а освещённые зоны и зоны с небом — светлые.



◆ ГОРОД



Одержав победу в приключении в режиме кампании (см. с. 6), герои могут войти в город. В городе 5 районов.

- **Кузнец:** герои могут тратить добычу (см. с. 7) и предметы, чтобы брать предметы из колод сокровищ в зависимости от того, сколько они потратили.
- **Изобретатель:** герои могут потратить большое количество добычи и предметов, чтобы выбрать любой предмет и получить его.
- **Травник:** герои могут тратить добычу и предметы, чтобы приобретать зелья исцеления и маны из карт начального снаряжения.
- **Азартный переулочек:** герои могут потратить добычу и предметы, чтобы испытать удачу и взять жетон сокровищ из мешка, имея возможность получить более мощный предмет.
- **Таверна:** герои могут оставлять в таверне предметы, чтобы использовать их в будущих приключениях.

◆ КАРТЫ КАМПАНИИ

В этом дополнении представлено 30 карт кампании для игры в режиме кампании (см. с. 6). Не просматривайте эти карты, пока не получите указаний. Карты кампании раскрываются при завершении приключения или выполнении побочного задания (см. с. 7), при получении достижений (см. с. 8) и при выборе между несколькими приключениями в ходе кампании.



ОСТОРОЖНО, СПОЙЛЕРЫ!

Рекомендуем читать дальше только в том случае, если вы уже раскрыли соответствующую карту кампании и у вас есть сомнения, как применяется её эффект.

Карты предметов: самый распространённый тип карт кампании — это предметы. Они используются как любые другие предметы, а на их категорию редкости указывает цвет их фона. Если такая карта предмета расходуется способностью, эффектом или тратится в городе, этот предмет убирается из кампании.

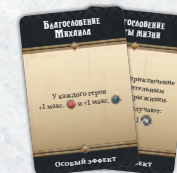


Карты спутников: некоторые карты кампании — это спутники, которые помогают героям во время приключений. Если игроки нашли спутника, то в начале каждого приключения они должны выбрать героя, которого этот спутник будет сопровождать. Находясь в подземелье, спутники считаются героями в контексте определения целей (но не для любых других эффектов, таких как определение количества приспешников в отряде, здоровья бродячих монстров и т. д.).



В свой ход герой, которого сопровождает хотя бы 1 спутник, может по одному разу активировать каждого своего спутника (первая активация не требует затраты действия) и может тратить действия на то, чтобы активировать их снова. При активации спутник совершает действия атаки или движения. Совершая действие движения, спутник получает 2 ОД, как любой герой. Однако он не может взаимодействовать с предметами, открывать двери, выполнять действие восстановления и переносить любые предметы, если не указано иное. Спутники не бросают кубик сумрака при атаке, если находятся в тёмной зоне. Если спутник убивает фигурку врага, опыт получает герой, которого сопровождает этот спутник. Некоторые спутники обозначаются на игровом поле с помощью жетона, а другие могут использоваться для этого фигурку врага. Во втором случае уберите соответствующие карты из колоды отрядов или бродячих монстров. Если спутник погибает, уберите его из кампании.

Особый эффект: некоторые карты кампании дают героям особые эффекты. Когда раскрывается карта с особым эффектом, держите её рядом с подземельем в качестве напоминания. Этот особый эффект остаётся активным до конца кампании, если не указано иное. Некоторые особые эффекты могут также предоставлять героям дополнительные жетоны или компоненты, например дополнительный жетон искры жизни.



Особые навыки: некоторые карты кампании могут давать героям дополнительные особые навыки. Когда герой получает особый навык, он сохраняет его до конца кампании.



Навыки спутников и оружия: некоторые карты кампании могут давать эффекты спутникам или определённое оружие. Это указано в нижней части такой карты. Навык спутника применяет соответствующий указанный спутник, а навыки оружия применяются к соответствующему указанному оружию. Если герой обменивается с другим героем оружием, которое связано с навыком, этот навык передаётся вместе с оружием.

Карты города: некоторые карты кампании изменяют город. После того как вы раскрыли такую карту города, поместите её поверх указанного района города до конца кампании. Эффекты карты заменяют предыдущий эффект района города.



Жетоны использований: для применения некоторых карт кампании требуется, чтобы на них были жетоны. В начале каждого приключения поместите на эту карту столько жетонов, сколько указано на карте. Каждый раз, когда герой применяет способность или эффект этой карты, он убирает с неё 1 жетон. Если герой не может убрать 1 жетон с этой карты, он не может применить её способность или эффект. Расходуемые предметы, требующие жетонов, не сбрасываются, когда на них заканчиваются жетоны, а остаются в инвентаре героя (жетоны восстановятся в начале следующего приключения).



РЕЖИМ КАМПАНИИ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к игре проходит по правилам базовой игры «*Кромешная тьма: Преисподняя*» с добавлением следующих шагов:

- 1. Жетон уровней:** вместо жетонов уровней из базовой игры игроки помещают на пластиковые панели героев жетоны уровней для кампании. Жетон кладётся стороной с уровнями 1–5 вверх.
- 2. Мешок сокровищ:** вместо обычного количества жетонов игроки помещают в мешок сокровищ только 10 жетонов обычных сокровищ и 1 жетон редкого сокровища.
- 3. Город:** поместите планшет города рядом с игровым полем. Герои будут взаимодействовать с ним после каждого успешного приключения.
- 4. Карты кампании:** поместите карты соответствующей кампании (если они есть) лицевой стороной вниз рядом с городом. Во время некоторых приключений игроки будут получать указания брать эти карты.
- 5. Отряды и бродячие монстры:** сформируйте 6 новых колод врагов из соответствующих карт отрядов и бродячих монстров уровней 6–10, которые указаны на рубашке этих карт.
- 6. Предметы:** замешайте новые карты эпических предметов в соответствующую колоду. Отсортируйте карты легендарных предметов и новые карты предметов отрядов на отдельные колоды согласно их рубашкам и перемешайте каждую колоду.
- 7. Начальные предметы:** герои получают начальные предметы из базовой игры только для первого приключения кампании. При прохождении второго и последующих приключений каждый герой может взять 7 предметов или меньше (см. с. 7).
- 8. Компоненты класса и навыки:** выбрав героя, игрок должен взять дополнительные компоненты для своего класса из этого дополнения, предназначенные для уровней 6–10.
- 9. Уберите из игры следующие карты дверей:** «Сокровищница с ловушкой», «Учебный класс», «Комната кровавого ритуала», «Светлый зал», «Армия ада» и «Оружейная».
- 10. Шкала тьмы:** случайным образом возьмите 3 жетона сокровищ из мешка и поместите их на шкалу тьмы поверх ячеек с символами сокровищ.

ХОД ИГРЫ

Кампания — это серия приключений. Как только игроки выберут героев и начнут кампанию, они разыгрывают следующие фазы каждого приключения по порядку:

1. Фаза кампании.
2. Фаза приключения.
3. Фаза города.

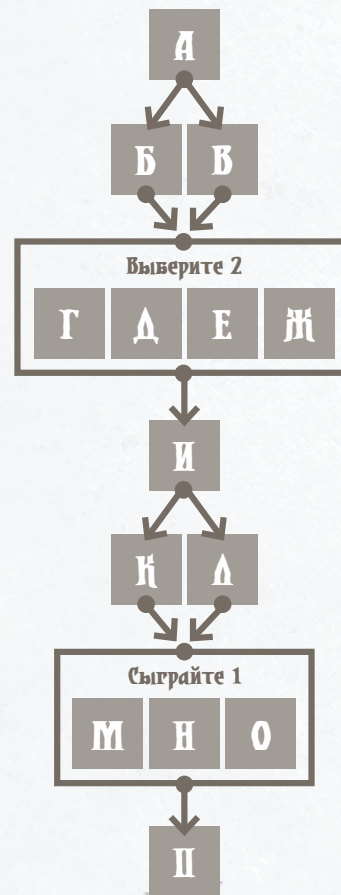
1. ФАЗА КАМПАНИИ

В этой фазе игроки выбирают, какое приключение они будут проходить. Кампания всегда начинается с первого приключения (в кампании «*Падшие небожители*» это «**Приключение А: Первое расследование**»). Затем герои смогут выбрать из нескольких вариантов, которые указаны в конце каждого приключения.

Важно: игрок не может изменить свой класс или героя после начала кампании.

КАМПАНИЯ «ПАДШИЕ НЕБОЖИТЕЛИ»

Схема ниже показывает, какие варианты выбора приключений доступны в каждой фазе кампании.





◆ 2. ФАЗА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В этой фазе игроки проходят выбранное приключение. В режиме кампании действуют дополнительные правила, некоторые из них — изменённые правила базовой игры.

Стартовое здоровье, мана и классовые компоненты: герой начинает каждое приключение с текущим максимальным значением здоровья и маны. Герои могут свободно обмениваться предметами. Затем поместите героев в стартовую зону (зоны) подземелья.

Каждый герой проводит подготовку к игре по обычным правилам со следующими изменениями.

- Герой сохраняет свой уровень и полученные навыки между приключениями.
- Если герои победили в предыдущем приключении, они сохраняют текущий опыт; если герои проиграли, они начинают с 0 опыта.
- Не помещайте жетоны редких и эпических сокровищ рядом с жетонами уровня — они остаются в резерве.
- Герои, у которых есть навыки, связанные с классовыми компонентами (например, амулет заклинаний волшебника или планшет паладина), могут реорганизовать свои навыки и поместить их в другие ячейки.

Начальные предметы: герои сохраняют предметы между приключениями. Во время подготовки к приключению каждый герой берёт с собой 7 предметов или меньше. Избыток предметов герои могут хранить в таверне в городе (см. с. 8). Все оставшиеся предметы должны быть сброшены и замешаны в соответствующие колоды.

Жетоны добычи: когда герои открывают зал, не заменяйте жетоны добычи в этом зале на жетоны сокровищ. Герои могут взаимодействовать с жетонами добычи, подбирать их, а затем тратить в городе, если они победят в приключении. После завершения фазы города или поражения в приключении герои должны сбросить любые оставшиеся жетоны добычи.

Награды за врагов: победа над отрядами приносит 0 жетонов сокровищ, а победа над бродячими монстрами — 1 жетон сокровища.

Важно: это правило касается всех отрядов и бродячих монстров, независимо от уровня врага и любых символов наград, которые могут быть изображены на его карте.

Шкала тьмы: во время приключения игнорируйте изображённые на шкале тьмы символы сокровищ. Когда маркер тьмы достигает ячейки с жетоном сокровища, помещённым туда во время подготовки к приключению, верните этот жетон в мешок сокровищ и возьмите 1 карту сокровища из соответствующей колоды. Отдайте эту карту любому герою в подземелье. В конце любого приключения возвращайте неиспользованные жетоны сокровищ со шкалы тьмы обратно в мешок сокровищ.

Сундуки: когда герой взаимодействует с сундуком, он должен сбросить жетон сундука (не переворачивая его) и взять жетоны сокровищ из мешка сокровищ, количество которых зависит от типа сундука:

- **обычный сундук:** 1 жетон сокровища;
- **большой сундук:** 2 жетона сокровищ.

Возьмите указанное количество карт сокровищ из соответствующих колод. Затем верните жетоны в мешок сокровищ.

Кузня: когда герой взаимодействует с жетоном кузни, вместо того чтобы заменить её эффект по обычным правилам, он убирает эту кузнию из подземелья. Затем этот герой берёт 1 карту из колоды предметов отрядов, соответствующей текущему уровню подземелья.

Побочные задания: в описании большинства приключений указаны побочные задания. Герои получают награду за побочное задание в том случае, если они побеждают в текущем приключении и выполняют при этом условия побочного задания. Герои не получают эту награду, если приключение заканчивается поражением.

Поражение в приключении: в дополнение к условиям поражения по обычным правилам приключение также заканчивается поражением, если герои не смогли одержать победу к тому моменту, как маркер тьмы достигнет 4-й ячейки на обратной стороне шкалы тьмы. Если приключение проиграно, герои не переходят к фазе города. Они также теряют весь непотраченный опыт, но не теряют уровни, которые уже получили.

Сбросьте все жетоны добычи. Каждый герой должен сбросить свои предметы, чтобы у него осталось не более 7 предметов. Затем игроки могут начать это приключение сначала. Если на текущем этапе кампании им доступно несколько приключений (см. с. 6), они могут выбрать для прохождения другое приключение.

Поражение в кампании: если герои потерпели поражение в одном и том же приключении 3 раза, проигранной считается вся кампания и игроки должны начать её сначала.





◆ 3. ФАЗА ГОРОДА

После победы в приключении герои переходят к фазе города. Все герои могут свободно обмениваться предметами. Затем замешайте все сброшенные предметы в соответствующие колоды. В любой момент во время фазы города игроки могут проверить, получили ли они какие-либо достижения (см. с. 8).

Находясь в городе, игроки могут совещаться и совместно тратить все полученные жетоны добычи и предметы, чтобы взаимодействовать с районами города и применять их эффекты. Предметы, потраченные или сброшенные в любом из районов города, замешиваются в соответствующие колоды только в конце фазы города.

Жетоны добычи и обмен предметов: у эффекта каждого района города есть стоимость в жетонах добычи, которые нужно потратить, чтобы применить этот эффект. Жетоны добычи можно заменять предметами. Предметы разных категорий редкости эквивалентны разному количеству жетонов добычи. Игроки могут сбрасывать предметы, чтобы оплачивать стоимость эффектов районов города и при оплате могут добавлять эквивалентное число жетонов за сброшенные предметы к уже имеющимся жетонам добычи. Когда предмет сбрасывается таким способом, он не даёт лишние жетоны добычи. Таким образом, если для оплаты эффекта стоимостью 2 жетона добычи игрок сбрасывает предмет, эквивалентный 3 жетонам добычи, он не получит 1 жетон добычи «на сдачу».

Число жетонов добычи, которым эквивалентны предметы разной редкости, указано ниже:

-  : 1 жетон добычи;
-  : 3 жетона добычи;
-  : 9 жетонов добычи;
-  : 27 жетонов добычи.


Травник: каждое взаимодействие с травником стоит 2 жетона добычи. За каждое взаимодействие с этим районом во время фазы города игрок может взять 1 зелье исцеления или 1 зелье маны из карт начального снаряжения, если такие карты ещё доступны.







Азартный переулочек: 1 раз за фазу города игроки могут взаимодействовать с Азартным переулочком. Каждое взаимодействие стоит 6 жетонов добычи. За каждое взаимодействие игрок может взять 1 жетон сокровища из мешка сокровищ. Возьмите 1 карту сокровища из соответствующей колоды и верните жетон в мешок сокровищ.

Кузнец: стоимость каждого взаимодействия с кузнецом зависит от того, из какой колоды сокровищ игрок хочет взять карту. Как только игрок выбрал колоду, он платит соответствующее число жетонов добычи (см. ниже), берёт 1 карту из колоды и передаёт её любому герою.

 : стоит 2 жетона добычи.

 : стоит 7 жетонов добычи.

 : стоит 21 жетон добычи.

 : стоит 54 жетона добычи.

Изобретатель: каждое взаимодействие с изобретателем стоит 81 жетон добычи. За каждое взаимодействие с этим районом в фазе города игрок может просмотреть любую колоду сокровищ, взять из неё 1 карту, а затем перемешать оставшуюся колоду.

Таверна: здесь герои могут оставить свои предметы вместо того, чтобы брать их с собой в следующее приключение. Предметы, оставленные в таверне, герои смогут забрать в следующей фазе города. В таверне могут храниться 2 предмета за каждого героя в игре. Платить за это не требуется.

Помните: в начале приключения у героя не может быть больше 7 предметов!

◆ ДОСТИЖЕНИЯ ◆

Во время фазы города игроки проверяют, получили ли они какие-либо достижения кампании. Игроки получают награду за достижение, когда впервые выполняют его условия. В кампании «Падшие небожители» игроки могут получить следующие достижения.

- **Выполнить 3 побочных задания:**
возьмите карту кампании № 1.
- **Взаимодействовать с Азартным переулочком 4 раза:**
возьмите карту кампании № 3.
- **Во время фазы города сбросить одновременно 5 карт зелий с разными названиями, не применяя их эффектов:**
возьмите карту кампании № 4.
- **Получить большую способность комплекта «Приносящий тьму» (4+ предметов из комплекта):**
герой, получивший большую способность, берёт карту кампании № 5.
- **Получить большую способность комплекта «Адское пламя» (4+ предметов из комплекта):**
герой, получивший большую способность, берёт карту кампании № 6.
- **Потерпеть поражение в одном и том же приключении 2 раза:**
возьмите карту кампании № 7. Это достижение можно получить в любой момент, даже не в фазе города.
- **Скрытое достижение:**
это достижение доступно только после прохождения «Приключения И: Освобождение Михаила».

◆ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ◆

Ход кампании: после победы в приключении игроки выполняют следующие шаги, указанные в каждом приключении.

- Получите награду за приключение.
- Получите награду за побочное задание, если оно выполнено.
- Распределите опыт.
- Обновите мешок сокровищ.
- После фазы города переходите к следующему указанному приключению.

Начните кампанию «Падшие небожители» с «Приключения А: Первое расследование».

ИЗБЕГАЙТЕ СПОЙЛЕРОВ!

Не читайте врезку «Ход кампании» в описании каждого приключения, пока не пройдёте его.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ А: ПЕРВОЕ РАССЛЕДОВАНИЕ

Десять лет прошло с тех пор, как было подавлено первое вторжение Кромешной тьмы. Светоносные основали в Крондаре собственную компанию миротворцев и поворников довра. Из числа представителей всех народов был сформирован совет Крондара, и воцарилось процветание. Но хрупкая гармония оказалась недолговечной. Из дальних краёв до Светоносных дошли слухи о появлении чудовищ и нечисти, преследующих жителей одного города. Молва говорит о портале, открывшемся в гдши. Именно из него, как подозревают горожане, и появляются чудища. Отряд Светоносных отправился на расследование, намереваясь закрыть портал и предотвратить исходящую от него угрозу.

Необходимые фрагменты поля (из игры «Кромешная тьма: Преисподняя», фрагменты [А]): 1А, 4А.

ЗАДАЧИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Выполните следующие задачи в указанном порядке:

1. Свитки ритуала: найдите свитки.
2. Закройте разлом: уничтожьте разлом.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Свитки ритуала:** чтобы закрыть разлом, игрокам понадобятся свитки. Свитки обозначены жетонами целей. Любой герой может потратить 1 ОД, находясь в зоне с жетоном цели, чтобы подобрать свиток. Свитками можно обмениваться, как предметами.

- **Разлом:** жетон портала в самом нижнем зале — это разлом. Он не подчиняется обычным правилам порталов. Этот жетон портала нужен только для обозначения разлома.
- **Закрытие разлома:** любой герой, у которого есть оба свитка, может потратить 1 действие, находясь в зоне с разломом, чтобы уничтожить его.

ПОБОЧНОЕ ЗАДАНИЕ

Все уголки и закоулки!

Нужно исследовать всё подземелье. Возможно, мы найдём что-нибудь интересное!

- **Условие:** откройте все залы.
- **Награда (только если победили в приключении):** возьмите карту кампании № 8.



ПРИКЛЮЧЕНИЕ А: ХОД КАМПАНИИ

Похоже, новости оказались более тревожными, чем мы изначально полагали! Здесь был не один портал, впустивший Тьму, а несколько. И это явно не единственный случай. Необходимо немедленно проинформировать совет. Тем временем горожане, не подозревающие, как всё серьёзно, собрали все свои сбережения и решили наградить героев за победу над этой «мелкой неприятностью».

- **Награда:** во время следующей фазы города игроки могут использовать Азартный переулочек бесплатно.
- **Распределите опыт среди героев в любом сочетании:**
 - 1–2 героя: 3 опыта;
 - 3–4 героя: 7 опыта;
 - 5–6 героев: 11 опыта.
- **Обновите мешок сокровищ:** добавьте в него 2 жетона редких сокровищ.

СЛЕДУЮЩЕЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Совет обсудил возможные варианты действий, своё мнение о случившемся также высказала компания Светоносных. После долгих рассуждений было решено отправить через портал отряд Светоносных, чтобы они нашли источник Тьмы. К сожалению, миссия будет непростой и шансы на возвращение невелики, ведь до сих пор неизвестно, что находится по ту сторону портала.

В первую очередь героям нужно найти портал. По имеющимся данным, один портал находится неподалёку, и, возможно, героям удастся выяснить, как его использовать. Кроме того, на помощь вызвался старый Светоносный, известный своим умением управлять порталами.

Выберите 1:

- Дорога в Преисподнюю (приключение Б, страница 10)
Войдите в открытый портал и испытайте удачу.
- Переход (приключение В, страница 11):
Помогите заклинателю создать портал.

* Жетоны добычи размещаются в соответствии с количеством героев:



ПРИКЛЮЧЕНИЕ Б:

ДОРОГА В ПРЕИСПОДНЮЮ

Привлизившись к местности, где, по слухам, находится портал, Светоносные встретили несколько повитых и измученных горожан, идущих навстречу. Они рассказали, что попали в засаду, которую нечистые твари устроили повлизости.

Спустившись в подземелье, Светоносные увидели странную дверь, за которой стоит жертвенный алтарь. Дверь нужно открыть: тогда герои смогут использовать алтарь, чтобы открыть портал и пройти через него, цусть даже ценой своих жизней или душ!

Необходимые фрагменты поля (из игры «Кромешная тьма: Преисподняя», фрагменты [А]): 1А, 3А, 5А.

ЗАДАЧИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Выполните следующие задачи в указанном порядке:

1. **Откройте врата:** нажмите оба переключателя.
2. **Спуститесь в ад:** выберите, используя алтарь.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Врата:** врата (дверь с белым контуром) позволяют проходить существам из Тьмы: враги могут свободно передвигаться через эту дверь. К сожалению для Светоносных, её нельзя открыть обычными средствами. Чтобы открыть врата, герои должны нажать оба переключателя. Врата блокируют прямую видимость.
- **Открытие врат:** переключатели отмечены цветными жетонами целей. Любой герой, находящийся в зоне с одним из этих жетонов, может потратить 1 ОД, чтобы взаимодействовать с жетоном цели и убрать его из подземелья.

- **Ад разверзается:** как только оба цветных жетона целей убираются с игрового поля, врата открываются. Переверните жетон двери, отмеченный белым контуром, на сторону с открытой дверью и откройте зал по обычным правилам.
- **Вход в ад:** любой герой, находящийся в зоне алтаря (отмечена серым жетоном цели), может потратить 1 ОД на выход из подземелья. Как только все герои выйдут, приключение завершится победой.

ПОБОЧНОЕ ЗАДАНИЕ

ПРОСВЕТЛЕНИЕ!

Покажите врагам, что вы здесь не просто так! Слаженная работа и согласованность действий помогут вам одолеть эти нечестивые толпы.

- **Условие:** нажмите оба переключателя в один и тот же раунд.
- **Награда (только если победили в приключении):** возьмите карту кампании № 9 и выберите 1 героя, который её получит.



* Жетоны добычи размещаются в соответствии с количеством героев:



ПРИКЛЮЧЕНИЕ Б: ХОД КАМПАНИИ

Когда герои проходят сквозь портал, их сердца наполняются чувством выполненного долга. К сожалению, они не знали, как управлять порталом, и это привело к удивительным последствиям! Герой, который проходил через него последним, попадает под влияние хаотической магической энергии.

- **Награда:** герой, покинувший подземелье последним, получает карту кампании № 16.
- **Распределите опыт среди героев в любом сочетании:**
 - 1–2 героя: 3 опыта.
 - 3–4 героя: 7 опыта.
 - 5–6 героев: 11 опыта.
- **Обновите мешок сокровищ:** уберите 2 жетона обычных сокровищ и добавьте 1 жетон редкого сокровища.

СЛЕДУЮЩЕЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Герои прекратили ликовать, и к ним вернулся трезвый рассудок. Миссия только началась. Воздух пропитан таким сильным запахом серы, что становится трудно дышать. Это что, ад? Что делать героям?

Перейдите к разделу «Выберите судьбу» (с. 12).



ПРИКЛЮЧЕНИЕ В: ПЕРЕХОД

Группа героев встречает старого Светоносного. Он кажется странно знакомым, но, скорее всего, это просто совпадение. Таинственный старик говорит, что может открыть портал и перенести отряд к источнику Тьмы, но его нужно сопроводить туда, где он почувствует возвращающуюся тёмную энергию.

Необходимые фрагменты поля (из игры «Кромешная тьма: Преисподняя», фрагменты [А]): 2А, 4А, 5А.

ЗАДАЧИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Выполните следующие задачи в указанном порядке:

- Защитите заклинателя:** он должен выжить и добраться до разлома.
- Спуститесь в ад:** войдите в разлом.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Это ещё кто?** Используйте соответствующий жетон спутника, который будет обозначать заклинателя.
- Заклинатель:** начиная со 2-го раунда в начале каждой фазы героев заклинатель передвигается на 2 зоны по направлению к двери с белым контуром, всегда выбирая кратчайший путь. Кроме того, заклинатель:
 - не может открывать двери;
 - никогда не может покинуть зону с врагом;
 - считается героем в контексте определения целей (но не для любых других эффектов), но не может совершать никаких действий, кроме передвижения, как указано выше;
 - не может держать в руках никакие предметы.

- Разлом:** как только заклинатель достигает зоны с дверью, отмеченной белым контуром, он завершает своё передвижение и открывает дверь, если она закрыта. Откройте зал по обычным правилам. Если дверь уже открыта, заклинатель продолжает своё передвижение к разлому, обозначенному жетоном цели.
- Вход в ад:** как только заклинатель достигнет зоны разлома, он успешно сфокусирует энергию разлома. Переверните жетон цели и уберите заклинателя из подземелья. После этого любой герой может потратить 1 ОД в зоне разлома, чтобы покинуть подземелье. Как только все герои войдут в разлом, приключение завершится победой.

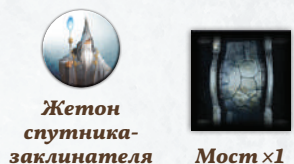
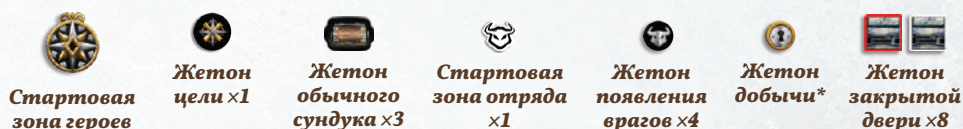
ХАРАКТЕРИСТИКИ ЗАКЛИНАТЕЛЯ: здоровье 5, защита: 2

ПОБОЧНОЕ ЗАДАНИЕ

ЦЕЛ И НЕВРЕДИМ!

Если заклинатель останется целым и невредимым, может быть, мы поможем ему узнать что-то новое о том, как работают такие порталы.

- Условие:** заклинатель не получил ни одного ранения во время этого приключения.
- Награда (только если победили в приключении):** возьмите карту кампании № 10.



ПРИКЛЮЧЕНИЕ В: ХОД КАМПАНИИ

Оказавшись по другую сторону разлома, герои с удивлением обнаруживают вместе с собой и заклинателя! После всех испытаний это прямо-таки лучик надежды.

— За последние десять лет я постарел и ослаб, но я помогу вам, чем смогу, чтобы довести эту миссию до конца. Я вас не подведу, — обещает заклинатель.

- Награда:** возьмите карту кампании № 17.
- Распределите опыт среди героев в любом сочетании:**
 - 1–2 героя: 13 опыта.
 - 3–4 героя: 17 опыта.
 - 5–6 героев: 21 опыта.
- Обновите мешок сокровищ:** уберите 2 жетона обычных сокровищ и добавьте 1 жетон редкого сокровища.

СЛЕДУЮЩЕЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Герои прекратили ликовать, и к ним вернулся трезвый рассудок. Миссия только началась. Воздух пропитан таким сильным запахом серы, что становится трудно дышать. Это что, ад? Что делать героям?

Перейдите к разделу «Выберите судьбу» (с. 12).

ВЫБЕРИТЕ СУДЬБУ

Это место выглядит как ад, пахнет как ад и ощущается как ад... Светоносные оказываются в просторном зале с четырьмя коридорами, и все они ведут в разные стороны. Отряду нужны подсказки и возможные решения, чтобы уничтожить источник Тьмы. От того, какой путь они выберут, зависит их судьба. Какой она будет?

Игроки сообща выбирают 2 из следующих 4 приключений.

- **Артефакт демонов** (приключение Г на этой странице)
Известно, что в аду хранится легендарный артефакт. Он даёт владельцу удивительные силы и может помочь героям победить источник Тьмы. Но какой ценой?
- **Проклятый меч** (приключение Д, с. 13).
Это приключение нельзя выбрать при одиночной игре.
Проклятый меч славится тем, что питается силами владельца, но меч можно приручить. С этим оружием Светоносные смогут победить источник Тьмы.
- **Адский лабиринт** (приключение Е, с. 14)
Лабиринт в аду? Что может пойти не так? Если герои будут непредсказуемыми для врагов, то, возможно, выйдут победителями.
- **Ужасный зверь** (приключение Ж, с. 15)
Светоносные слышат далёкий рёв и яростное фырканье. Они уже слышали эти звуки раньше: Зверь много лет держал город в страхе, и никто не мог его поймать. Неужели это то самое отродье ада?

Успешно завершив второе приключение, переходите к «Приключению И: Освобождение Михаила» (с. 16).

* Жетоны добычи размещаются в соответствии с количеством героев:



ПРИКЛЮЧЕНИЕ Г: АРТЕФАКТ ДЕМОНОВ

Ходит молва о легендарном артефакте, который хранится в аду. Светоносные решили отыскать этот предмет в надежде, что его удивительная, пусть и злая, сила поможет одолеть источник Тьмы. Иногда с огнём приходится бороться при помощи огня! Когда герои приближаются к месту, где, по слухам, находится артефакт, они обнаруживают нечто странное. Артефакт оказался разрушенным. Кто-то знал, что они придут! Теперь героям предстоит найти способ перековать артефакт демонов, чтобы его силу снова можно было использовать.

Необходимые фрагменты поля (из игры «Кромешная тьма: Преисподняя», фрагменты [А]): 1В, 3В, 5В, 7В.

ЗАДАЧИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Выполните следующие задачи в указанном порядке:

1. **Соберите осколки:** соберите 3 из 4 осколков в подземелье.
2. **Адская кузня:** используйте 3 осколка, чтобы выковать артефакт в демонической кузне.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Сбор осколков:** осколки обозначены цветными жетонами целей. Любой герой может взаимодействовать с цветным жетоном цели, чтобы подобрать его.

- **Адская кузня:** когда 3 или больше жетонов целей собраны, если все герои, у которых есть хотя бы по 1 осколку, находятся в зоне адской кузни (обозначенной серым жетоном цели), то любой герой в этой зоне может потратить 1 действие на создание артефакта.

ПОБОЧНОЕ ЗАДАНИЕ

Искуснаяковка!

Если мы сможем выковать артефакт, собрав все осколки, он будет крепче и прочнее.

- **Условие:** выкупите артефакт, используя все 4 осколка.
- **Награда** (только если победили в приключении): возьмите карту кампании № 11.



ПРИКЛЮЧЕНИЕ Г: ХОД КАМПАНИИ

- Если побочное задание НЕ было выполнено: Едва герои успевают выковать артефакт, как один из них с нетерпением бросается его надеть. Амулет вспыхивает силой адской гибели, создавая магическое пламя вокруг надевшего его героя. Неожиданно этот герой слышит в своей голове голос: «Ха-ха-ха, теперь мы едины!» Когда герой ощущает прилив сил, амулет снова разваливается на части.

- Если побочное задание было выполнено: Едва герои успевают выковать артефакт, как один из них с нетерпением бросается его надеть. Амулет вспыхивает силой адской гибели, создавая магическое пламя вокруг надевшего его героя. Неожиданно этот герой ощущает прилив сил и слышит в своей голове голос: «Ха-ха-ха, теперь мы едины!» Но происходит ещё кое-что. Он чувствует себя иначе, словно бы приблизившись к источнику Тьмы.

• Награда

- Если игроки побеждают в этом приключении с первой попытки: выберите героя, который получит карту кампании № 18 (не раскрывайте её заранее).
- Иначе, если вы хотя бы 1 раз проиграли: выберите героя, который получит карту кампании № 19 (не раскрывайте её заранее).

• Распределите опыт среди героев в любом сочетании:

- 1-2 героя: 13 опыта.
- 3-4 героя: 17 опыта.
- 5-6 героев: 21 опыта.

• Обновите мешок сокровищ: уберите 3 жетона обычных сокровищ и добавьте 2 жетона эпических сокровищ.

СЛЕДУЮЩЕЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Отряд завладел силой артефакта демонов. Это поможет Светоносным найти и побороть источник Тьмы, но будет ли этого достаточно? Выбрали ли герои, наконец, свою судьбу?

Перейдите к разделу «Выберите судьбу» (с. 12).

ПРИКЛЮЧЕНИЕ Д: ПРОКЛЯТЫЙ МЕЧ

Проклятый меч славится тем, что питается силами владельца, делая его безгранично могущественным. Но меч можно приручить. Для умирения злой энергии клинка герои должны с его помощью уничтожить кристаллы греха, растущие в аду. В этом случае клинок будет питаться силами кристаллов греха, а не душой своего владельца. С помощью этого клинка Светоносные смогут поведить источник Тьмы.

Необходимые фрагменты поля (из игры «Кромешная тьма: Преисподняя», фрагменты [А]): 1В, 2В, 5В, 6А.

◆ ЗАДАЧА ПРИКЛЮЧЕНИЯ


Уничтожьте кристаллы греха: используйте проклятый меч, чтобы уничтожить 5 кристаллов греха.

◆ ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Проклятый меч:** во время подготовки к игре возьмите карту кампании № 20 «Проклятый меч». Герой, владеющий проклятым мечом, получает ранения в начале каждой фазы героев в зависимости от того, сколько раундов он держит меч.

Эти ранения наносятся перед тем, как применяется эффект жетона искры жизни.

- 1 раунд — 1 ранение.
- 2 раунда подряд — 2 ранения.
- 3 раунда подряд — 3 ранения.
- 4 раунда подряд — **Поражение!** Если герой начинает свой 4-й раунд подряд, держа в руках проклятый меч, он теряет свою душу во тьме и приключение заканчивается поражением.

Используйте жетоны порчи  для подсчёта количества раундов, в течение которых один герой держал проклятый меч. Как только проклятый меч переходит к другому герою в результате действия обмена, сбросьте жетоны и начните подсчёт заново. Проклятый меч не может храниться в инвентаре героя.

(Продолжение на следующей странице.)

							
Стартовая зона героев	Жетон цели x5	Жетон закрытой двери x11	Стартовая зона отряда x2	Жетон появления врагов x6	Жетон добычи*	Жетон обычного сундука x1	Жетон большого сундука x1
							
Жетон кузни x1	Жетон источника x2					Жетон портала (x2 или меньше)	
							
Мост x2	Жетон ловушки с кольями x3					Жетон портала бродячего монстра x1	

* Жетоны добычи размещаются в соответствии с количеством героев:



2В 1В

5В 6А



- **Уничтожение кристаллов греха:** кристаллы греха обозначаются жетонами целей. Герой, вооружённый проклятым мечом и находящийся в одной зоне с жетоном цели, может потратить 1 действие, чтобы уничтожить 1 кристалл греха. После этого герой убирает кристалл из подполья. Как только все жетоны будут убраны, приключение завершится победой.

ПОБОЧНОЕ ЗАДАНИЕ

СОПРОТИВЛЕНИЕ СКВЕРНЕ!

Герои не должны поддаваться скверне, исходящей от проклятого меча. Более того, они вообще ничему не должны поддаваться! Только так мы поистине подчиним себе меч.

- **Условие:** не используйте жетоны искры жизни во время этого приключения.
- **Награда (только если победили в приключении):** возьмите карту кампании № 12.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ Д: ХОД КАМПАНИИ

Уничтожив последний кристалл греха, герои почувствовали, как начала ослабевать сила, вытягивающая из них души. Получив и покорив это удивительное оружие, Светоносные не только защитились от его разлагающего влияния, но и стали гораздо более сильными!

- **Награда:** получите карту «Проклятый меч» (с этого момента он не наносит ранений герою в начале фазы героев, и его можно помещать в инвентарь).
- **Распределите опыт среди героев в любом сочетании:**
 - 1–2 героя: 8 опыта.
 - 3–4 героя: 12 опыта.
 - 5–6 героев: 16 опыта.
- **Обновите мешок сокровищ:** уберите 3 жетона обычных сокровищ и добавьте 2 жетона эпических сокровищ.

СЛЕДУЮЩЕЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Отряд получил проклятый меч и его несравненную силу. Это поможет Светоносным найти и побороть источник Тьмы, но будет ли этого достаточно? Выбрали ли герои, наконец, свою судьбу?

Перейдите к разделу «Выберите судьбу» (с. 12).

ПРИКЛЮЧЕНИЕ Е:

АДСКИЙ ЛАБИРИНТ

Привлекаясь к адскому лабиринту, отряд видит надпись на стене: «Эта часть ада принадлежит зверям. Держитесь подальше, или навсегда завадумитесь в нашем лабиринте». Что это за звери? Теперь единственный выход — поведить их, чтобы Светоносные могли продолжить свою миссию. Может, поведив зверей, отряд найдёт что-нибудь полезное.

Необходимые фрагменты поля (из игры «Кромешная тьма: Преисподняя», фрагменты [А]): 3В, 4В, 5В, 6А.

ЗАДАЧА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Убейте бродячих зверей: убейте 4 особых бродячих монстров.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Особая подготовка:** 1 жетон порчи поместите в каждую из 4 указанных зон.

Сtartовая зона героев
Сtartовая зона отряда ×1
Жетон появления врагов ×4
Жетон добычи*

Жетон порчи ×4
Жетон закрытой двери ×8
Жетон цели ×4
Жетон обычного сундука ×2
Жетон большого сундука ×2
Мост ×1

Жетон портала (×2 или меньше)
Жетон портала бродячего монстра ×1

Жетон источника ×2
Жетон колонны ×1

Жетон капкана ×2
Жетон кузны ×1

6А **4В**
5В **3В**

* Жетоны добычи размещаются в соответствии с количеством героев:
 1-2 → 1 жетон
 3-4 → 2 жетона
 5-6 → 3 жетона





ПРИКЛЮЧЕНИЕ Ж:

УЖАСНЫЙ ЗВЕРЬ

- **Монстры и магия:** отряды и бродячие монстры также могут использовать магические переходы. Во время фазы врагов, если на фрагменте поля нет героев, все отряды и бродячие монстры, находящиеся на этом фрагменте, передвигаются в сторону ближайшей зоны с жетоном цели. Для отрядов и бродячих монстров все зоны с жетонами целей считаются соседними друг с другом (но не находятся в прямой видимости друг с другом).

ПОБОЧНОЕ ЗАДАНИЕ

УБИЙЦА ЧУДОВИЩ!

Во время хаоса и суматошного сражения один из героев выкрикивает: «Оставьте его мне! Я докажу своё мужество!»

- **Условие:** один и тот же герой убивает 2 или больше бродячих монстров.
- **Награда (только если победили в приключении):** выберите 1 из героев, убившего больше всех бродячих монстров. Он получает карту кампании № 13 (не раскрывайте её заранее).

ПРИКЛЮЧЕНИЕ Е: ХОД КАМПАНИИ

После победы над бродячими монстрами Светоносные наконец-то могут покинуть адский лабиринт! Но что это? Рядом с одним из магических проходов лежит что-то блестящее...

- **Награда:** возьмите карту кампании № 21.
- **Распределите опыт среди героев в любом сочетании:**
 - 1–2 героя: 3 опыта.
 - 3–4 героя: 7 опыта.
 - 5–6 героев: 11 опыта.
- **Обновите мешок сокровищ:** уберите 3 жетона обычных сокровищ и добавьте 2 жетона эпических сокровищ.

СЛЕДУЮЩЕЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Герои очистили адский лабиринт. По крайней мере, из этого вышло что-то хорошее. Поможет ли это Светоносным приблизиться к цели? Выбрали ли они, наконец, свою судьбу?

Перейдите к разделу «Выберите судьбу» (с. 12).

* Жетоны добычи размещаются в соответствии с количеством героев:



Светоносные приблизились к месту, где, по их подозрениям, обитает ужасный зверь, много лет навлащавший ужас на город. По слухам, это жуткое существо бессмертно и стало причиной гибели многих Светоносных. Подойдя ближе, герои замечают перья ангела, разбросанные по подземелью ада. Какое странное место для такого редкого и необыкновенного предмета! Помогут ли эти ангельские перья поведать ужасного зверя? Или всё это останется ещё одной неразгаданной тайной?

Необходимые фрагменты поля (из игры «Кромешная тьма: Преисподняя», фрагменты [А]): 1В, 4В, 5В, 7В.

ЗАДАЧА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Победите зверя: используйте перья ангела, чтобы сделать зверя уязвимым. Затем убейте его.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Зверь:** во время подготовки к игре разыграйте в указанной зоне появление бродячего монстра таким образом, чтобы его уровень превышал текущий уровень бродячих монстров на 2 (например, если должен появиться монстр 3–4-го уровней, появляется монстр 6–7-го уровней). Это зверь. Зверь активируется во время каждой фазы врагов по обычным правилам, но он неуязвим: он не может быть целью любой атаки, навыка, способности и не может получать ранения.

- **Перья ангела:** перья ангела обозначены жетонами целей. Любой герой, находящийся в зоне с жетоном цели, может потратить 1 ОД, чтобы взаимодействовать с этим жетоном и поднять его (герой может нести больше 1 жетона). Герой с пером ангела, находящийся в зоне со зверем, может потратить 1 ОД, чтобы поместить 1 перо ангела на зверя.

Зверь уязвим, пока на нём есть перо ангела: герои могут атаковать, использовать навыки и способности, чтобы нанести зверю ранения. В начале каждого раунда уберите со зверя все перья ангела: зверь снова становится неуязвимым.

- **Победа над зверем:** как только зверь побеждён, приключение завершается победой.

(Продолжение на следующей странице.)

Стартовая зона героев

Стартовая зона отряда ×1

Жетон появления врагов ×6

Жетон ловушки ×3

Мост ×1

Жетон цели ×5

Жетон обычного сундука ×2

Жетон большого сундука ×1

Жетон добычи*

Жетон портала (×2 или меньше)

Жетон портала бродячего монстра ×1

Жетон капкана ×1

Зона появления зверя ×1

Жетон источника ×2

Жетон кузницы ×1

Жетон закрытой двери ×12

4В, 7В, 5В, 1В



ПОБОЧНОЕ ЗАДАНИЕ

Мощное оперение!

Если мы победим зверя меньшим количеством перьев, то сможем забрать оставшиеся с собой!

- **Условие:** поместите на зверя только 2 пера ангела.
- **Награда (только если победили в приключении):** возьмите карту кампании № 14.



ПРИКЛЮЧЕНИЕ Ж: ХОД КАМПАНИИ

Ужасный зверь побеждён! Горожане и весь Крондар теперь спасены от этой постоянной угрозы! Жители благодарны вам и решают помочь, компенсировав часть ваших затрат. Откуда в аду появились перья ангела, так и остаётся загадкой.

- **Награда:** возьмите карту кампании № 22.
- **Распределите опыт среди героев в любом сочетании:**
 - 1–2 героя: 13 опыта.
 - 3–4 героя: 17 опыта.
 - 5–6 героев: 21 опыта.
- **Обновите мешок сокровищ:** уберите 3 жетона обычных сокровищ и добавьте 2 жетона эпических сокровищ.

Следующее приключение

Светоносные победили злого врага своего королевства. Это радует не только горожан, но и самих героев. Теперь это существо не сможет заставить их врасплох. Выбрали ли герои, наконец, свою судьбу?

Перейдите к разделу «Выберите судьбу» (с. 12).

* Жетоны добычи размещаются в соответствии с количеством героев:



ПРИКЛЮЧЕНИЕ И:

ОСВОБОЖДЕНИЕ МИХАИЛА

Светоносные уверовали в свои силы после исследования частей ада, которые ранее считались лишь плодом воображения. Однако теперь герои чувствуют сильное влияние Тьмы и скверны. Это непрерывное ощущение обречённости может быть источником всей Тьмы.

Необходимые фрагменты поля (из игры «Кромешная тьма: Преисподняя», фрагменты [A]): 2В, 4В, 8А.

ЗАДАЧИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Выполните следующие задачи в указанном порядке:

1. **Попадите в зал порчи:** сломайте все печати порчи в подземелье, чтобы попасть к Михаилу.
2. **Освободите Михаила:** избавьте Михаила от порчи.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Зал порчи Михаила:** Михаил заключён Тьмой в зал порчи, который представлен фрагментом поля 8А (это зал вожака). Попасть в зал порчи можно только через дверь с белым контуром. Эту дверь можно открыть только после того, как будут сломаны все печати порчи. Когда дверь в зал порчи будет открыта, не раскрывайте карту двери. Как только хотя бы 1 герой войдёт в зал порчи, начнётся бой с вожаком.

Список жетонов:

- Стартовая зона героев
- Стартовая зона отряда
- Жетон появления врагов
- Жетон добычи*
- Жетон порчи
- Жетон закрытой двери
- Жетон обычно сундука
- Жетон большого сундука
- Жетон источника
- Жетон кузни
- Жетон портала бродячего монстра
- Жетон портала (×2 или меньше)
- Зона архангела Михаила
- Стартовая зона боя с вожаком
- Жетон ловушки с кольями
- Мост

Коды фрагментов поля: 4В, 2В, 8А




- **Печати порчи:** каждая печать порчи обозначена жетоном порчи. Как только все печати будут сломаны, любой герой может потратить 1 ОД, чтобы открыть дверь в зал порчи. Чтобы сломать печать порчи, герой должен потратить 1 действие, находясь в зоне с жетоном. Каждый раз, когда печать порчи сломана, уберите жетон порчи, и каждый герой получает 5 опыта.



БОЙ С АРХАНГЕЛОМ МИХАИЛОМ

Как только хотя бы 1 герой входит в зал порчи, поместите всех героев в стартовую зону боя с вожак. Уберите все фрагменты поля, не являющиеся частью зала вожака, включая все размещённые на них компоненты. Уберите шкалу тьмы и поместите рядом с подземельем планшет вожака Михаила с маркером тьмы на крайней левой ячейке шкалы вожака. Все герои восстанавливают здоровье и ману до максимальных значений.

Поместите в зоны с порочными камнями (тёмные зоны) по 2 жетона порчи за каждого героя. Игроки сами выбирают, в какие зоны поместить жетоны порчи, но должны распределить жетоны между зонами равномерно, насколько это возможно. Затем разыграйте фазу развития и немедленно начните новую фазу героев. Архангел Михаил не может быть целью атаки, навыка, способности и не может получать ранения, пока со всего фрагмента не будут убраны все жетоны порчи.

Как только на фрагменте поля не остаётся жетонов порчи, архангел Михаил становится уязвимым: он может быть выбран в качестве цели и получать ранения по обычным правилам. Если какой-либо эффект добавляет жетон порчи на фрагмент поля, архангел Михаил снова становится неуязвимым. Любой герой, находящийся в зоне с жетоном порчи, может потратить 1 действие, чтобы убрать его. Каждый раз, когда герой убирает жетон порчи из зоны, он должен бросить 1 . Если выпадает , герой получает 1 ранение. Если выпадает , герой получает 1 ранение и помещает 1 жетон порчи на свою панель.

Если героям удаётся победить архангела Михаила, то Михаил окончательно освобождается от порчи и приключение завершается победой.



ПРИКЛЮЧЕНИЕ И: ХОД КАМПАНИИ

Архангел Михаил опускается на колени и тихо шепчет:

— Что же я наделал?

Когда он встаёт, Светоносные готовятся к ещё одной схватке, но Михаил заявляет:

— Не бойтесь. Я снова стал самим собой. Спасибо, что освободили меня от порчи.

Он объясняет, что пришёл в ад, как только почувствовал, что Тьма вернулась. Михаил намеревался искоренить причину нового появления Тьмы, но события стали развиваться не в его пользу. Пришедшего в ад Михаила застали враг и пленили в зале порчи, лишив воли. Там его и нашли герои. К несчастью, в этом зале нет источника Тьмы, как думали Светоносные.

— Вы освободили меня из плена, и у нас общая цель, — говорит Михаил, — поэтому я помогу вам, Светоносные. Я пока не нашёл источник Тьмы, но обнаружил, что Небесное Царство — сам Рай — медленно оскверняется Тьмой. Вам нужно отправиться в Рай и вычистить зло, пробравшееся в самые святые места. Чтобы попасть в Рай, вам нужно добыть реликвию, дающую пропуск туда: косу Жнеца. Это нелёгкая задача, ведь единственный способ её получить — победить самого Жнеца. Чтобы его найти, вам надо попасть в зал времени, где он обитает. Открыть зал можно с помощью дух-ключей — для этого их нужно отыскать. Либо можно собрать души в аду, чтобы открыть зал времени силой.



Герои вздрагивают от одной мысли о сражении с предвестником смерти, но Михаил успокаивает их.

— Не бойтесь, ибо я помогу вам. Существует артефакт, который можно выковать только в Раю. Я могу отправиться туда и выковать его для вашей миссии. Либо же я могу остаться здесь, в аду, и сражаться плечом к плечу с вами. В любом случае я искуплю свою вину.



- **Награда:** выберите 1 из вариантов.

- **Позволить Михаилу отправиться в Рай:** возьмите карту кампании № 23.

- **Попросить Михаила остаться в аду:** возьмите карту кампании № 24.

- **Распределите опыт среди героев в любом сочетании:**

- 1–2 героя: 3 опыта.

- 3–4 героя: 7 опыта.

- 5–6 героев: 11 опыта.

- **Обновите мешок сокровищ:** уберите 2 жетона обычных сокровищ и добавьте 2 жетона легендарных сокровищ.

СКРЫТОЕ ДОСТИЖЕНИЕ ПОЛУЧЕНО:

Герои узнали, как освобождать ангелов от скверны, и теперь они могут спасать любых ангелов, которых встретят.

- **Убейте 1 отряд осквернённых ангелов:** возьмите карту кампании № 2.

СЛЕДУЮЩЕЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ:

Михаил сказал героям, что им нужно заполучить косу Жнеца, и объяснил, как найти самого Жнеца. Что делать дальше — решают Светоносные!

Выберите 1 из вариантов:

- **Собиратель душ (приключение К, с. 18)**

Светоносные должны собрать достаточно душ, чтобы силой открыть двери в зал времени Жнеца.

- **Дух-ключи (приключение Л, с. 19)**

Светоносные должны быстро найти все дух-ключи, чтобы открыть двери, ведущие в зал времени Жнеца.



ПРИКЛЮЧЕНИЕ №: СОБИРАТЕЛЬ ДУШ

Врата, ведущие в зал времени, охраняет демонический страж. Чтобы пройти через врата, необходимо обезвредить стража, принеся ему в жертву души. Отряду нужно найти способов, как собрать достаточное количество душ, чтобы продвинуться дальше.

Необходимые фрагменты поля (из игры «Кромешная тьма: Присподняя», фрагменты [А]): **3В, 5В, 6В, 8В.**

ЗАДАЧИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Выполните следующие задачи в указанном порядке:

- Соберите души:** соберите 10 душ за каждого героя.
- Победите Жнеца:** убейте Жнеца.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Особая подготовка:** возьмите карту кампании № 25.
- Сбор душ:** души добываются в результате убийства врагов и уничтожения жетонов целей. Герои получают 1 душу за каждого приспешника или лидера, убитого героем. Каждый убитый бродячий монстр даёт героям 3 души. Жетоны целей обозначают пленённые души и дают 5 душ при уничтожении. Дверь с белым контуром — это врата в зал времени (зал вожака), и они заперты. Поместите жетоны здоровья в зону врат, чтобы отслеживать количество собранных душ. Как только герои совместно соберут по 10 душ на каждого героя, врата отойдутся, и их можно будет открыть по обычным правилам.
- Пленённые души:** жетоны целей обозначают пленённые души. Любой герой, находящийся в одной зоне с жетоном цели, может потратить 1 действие, чтобы уничтожить его. Уберите жетон из подземелья. Герой, уничтоживший его, получает 5 опыта, а герои собирают 5 душ.

БОЙ СО ЖНЕЦОМ

Как только хотя бы 1 герой входит в зал времени, поместите всех героев в стартовую зону боя с вожаком. Уберите все фрагменты поля, не являющиеся частью зала вожака, включая все размещённые на них компоненты. Уберите шкалу тьмы и поместите рядом с подземельем планшет вожака «Жнец» с маркером тьмы на крайней левой ячейке шкалы вожака. Все герои восстанавливают здоровье и ману до своих максимальных значений.

Поместите 2 жетона времени в каждую зону песочных часов. Затем разыграйте фазу развития и немедленно начните новую фазу героев. Герой,

находящийся в зоне песочных часов, может потратить 1 действие, чтобы добавить в эту зону 1 жетон времени. Способности Жнеца убирают жетоны времени.

Если требуется убрать жетон времени, но в указанной зоне песочных часов не осталось жетонов времени, приключение заканчивается поражением. Если герои убивают Жнеца, приключение завершается победой.



* Жетоны добычи размещаются в соответствии с количеством героев:



ПРИКЛЮЧЕНИЕ №: ХОД КАМПАНИИ

Жнец безмолвно покоряется объединённой силе героев и растворяется облачком тумана. Его коса падает на пол зала времени.

- Награда:** возьмите карту кампании № 27. Любой из героев в следующем приключении должен экипироваться этим предметом или поместить его в свой инвентарь.
- Распределите опыт среди героев в любом сочетании:**
 - 1–2 героя: 3 опыта.
 - 3–4 героя: 7 опыта.
 - 5–6 героев: 11 опыта.
- Обновите мешок сокровищ:** уберите 2 жетона редких сокровищ и добавьте 1 жетон легендарного сокровища.

СЛЕДУЮЩЕЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Заполучив косу Жнеца, герои готовы отправиться в Рай и очистить его от зла, поразившего мир. Теперь перед ними лишь один путь, и он ведёт вверх! Предназначение Светоносных наконец-то стало ясным.

Перейдите к разделу «Следуйте своей судьбе» (с. 20).

ПРИКЛЮЧЕНИЕ А: ДУХ-КЛЮЧИ

Брата, ведущие в зал с песочными часами, открываются набором ключей. Но эти дух-ключи бесплотны и скоро исчезнут. Время играет решающую роль, если мы хотим найти и поведить Жнеца.

Необходимые фрагменты поля (из игры «Кромешная тьма: Преисподняя», фрагменты [А]): 6В, 7А, 8В.

ЗАДАЧИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Выполните следующие задачи в указанном порядке:

- Соберите дух-ключи:** соберите ключи до того, как они исчезнут.
- Победите Жнеца:** убейте Жнеца.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Зал времени:** Жнец ожидает в зале времени, который представлен фрагментом поля 8В (это зал вожака). Попасть в зал времени можно только через дверь с белым контуром. Эту дверь можно открыть только в том случае, если у героев есть 3 дух-ключа от этого зала. Когда дверь в зал времени будет открыта, не раскрывайте карту двери. Как только хотя бы 1 герой войдёт в зал времени, начнётся бой с вожаком.
- Время уходит:** во время подготовки к игре поместите столько жетонов времени на каждый жетон цели, сколько указано на схеме приключения. Во время каждой фазы тьмы убирайте 1 жетон времени с каждого жетона цели. Если игрокам нужно убрать жетон времени с жетона цели, но жетонов времени не осталось, то ключ исчезает и приключение заканчивается поражением.
- Получение дух-ключей:** каждый жетон цели обозначает дух-ключ. Любой герой, находящийся в одной зоне с дух-ключом, может потратить

1 действие, чтобы подобрать его. Каждый раз, когда подбирается дух-ключ, каждый герой получает 7 опыта. Помните, что дух-ключи могут исчезнуть: если исчезнет хотя бы один ключ, приключение закончится поражением.

- Эфирные измерения:** враги могут свободно передвигаться через двери, даже если они закрыты. Закрытые двери по-прежнему блокируют прямую видимость.

БОЙ СО ЖНЕЦОМ

Как только хотя бы 1 герой входит в зал времени, поместите всех героев в стартовую зону боя с вожаком. Уберите все фрагменты поля, не являющиеся частью зала вожака, включая все размещённые на них компоненты. Уберите шкалу тьмы и поместите рядом с подземельем планшет вожака «Жнец» с маркером тьмы на крайней левой ячейке шкалы вожака. Все герои восстанавливают здоровье и ману до своих максимальных значений.

Поместите 2 жетона времени в каждую зону песочных часов. Затем разыграйте фазу развития и немедленно начните новую фазу героев. Герой, находящийся в зоне песочных часов, может потратить 1 действие, чтобы добавить в эту зону 1 жетон времени. Способности Жнеца убирают жетоны времени.

Если требуется убрать жетон времени, но в указанной зоне песочных часов не осталось жетонов времени, приключение заканчивается поражением. Если герои убивают Жнеца, приключение завершается победой.



ПРИКЛЮЧЕНИЕ А: ХОД КАМПАНИИ

Жнец безмолвно покоряется объединённой силе героев и растворяется облачком тумана. Его коса падает на пол зала времени.

Награда:

- возьмите карту кампании № 26;
- возьмите карту кампании № 27. Любой из героев в следующем приключении должен экипироваться этим предметом или поместить его в свой инвентарь.

Распределите опыт среди героев в любом сочетании:

- 1–2 героя: 3 опыта.
- 3–4 героя: 7 опыта.
- 5–6 героев: 11 опыта.

- Обновите мешок сокровищ:** уберите 2 жетона редких сокровищ и добавьте 1 жетон легендарного сокровища.

СЛЕДУЮЩЕЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Заполучив косу Жнеца, герои готовы отправиться в Рай и очистить его от зла, поразившего мир. Теперь перед ними лишь один путь, и он ведёт вверх! Предназначение Светоносных наконец-то стало ясным.

Перейдите к разделу «Следуйте своей судьбе» (с. 20).

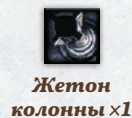
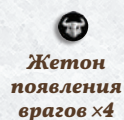
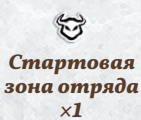


СЛЕДУЙТЕ СВОЕЙ СУДЬБЕ

Несмотря на все преграды, Светоносные до-
врадись так далеко! Пришла пора столкнуться
с последствиями решений, принятых героями
во время кампании.

В зависимости от результатов предыдущих при-
ключений перейдите к следующему приклю-
чению:

1. Если у игроков есть карта кампании № 18 или № 19: перейдите к приключению «Здравствуй, Тьма!» (приключение М на этой странице).
2. Если у игроков нет ни карты кампании № 18, ни карты кампании № 19, но есть карта кампании № 23: перейдите к приключению «Тайная дверь в Рай» (приключение Н, страница 21).
3. Иначе: перейдите к приключению «Лестница в Рай» (приключение П, страница 22).



* Жетоны добычи размещаются в соответствии с количеством героев:



ПРИКЛЮЧЕНИЕ М: ЗДРАВСТВУЙ, ТЬМА!

Светоносные нашли портал, который приведёт их в Рай прямоком из глубин ада. Даже обладая косяей жнеча, обычный герой не смог бы использовать портал: это безвозвратно оквернило бы его душу. К счастью, в отряде есть полудемон, способный управлять этим порталом так, как ему заблагорассудится. Иногда борьба с огнём при помощи огня действительно приносит плоды!

Необходимые фрагменты поля (из дополнения «Падшие небожители», фрагменты [В]): 1В, 2А, 3А, 4А.

ЗАДАЧА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

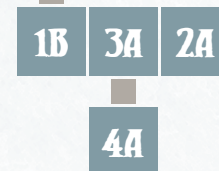
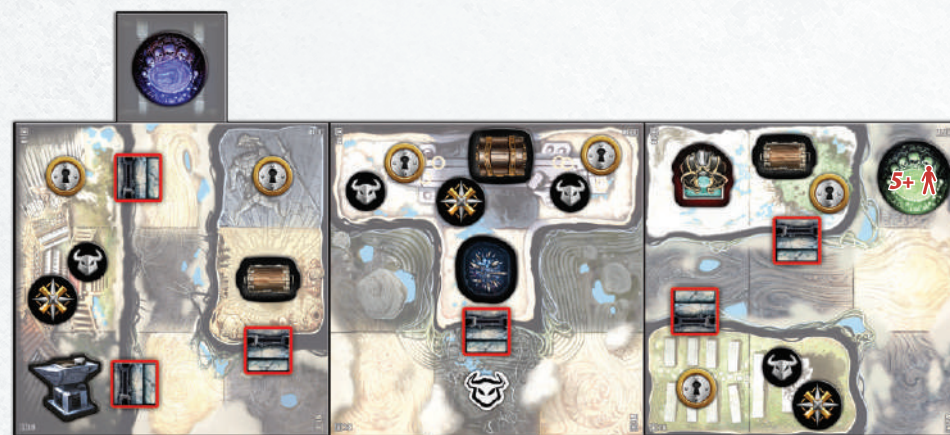
Поглотите тьму: получите 7 порций энергии Тьмы.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Сила тьмы:** герой с особым навыком «Полудемон» может поглощать энергию Тьмы в Раю. Каждый раз, когда любой герой убивает лидера или бродячего монстра, находящегося в тёмной зоне, герой-полудемон получает 1 ранение и 1 порцию энергии Тьмы.

Для подсчёта энергии Тьмы кладите жетоны маны на карту особого навыка «Полудемон», 1 жетон маны равен 1 порции энергии Тьмы.

- **Маяки Тьмы:** источники тёмной энергии обозначены жетонами целей. Силы Тьмы создали эти сгустки тёмной энергии, чтобы ослабить материю Рая. Находясь в зоне с жетоном цели, герой-полудемон может потратить 1 действие, чтобы уничтожить его. Этот герой получает 1 ранение и 1 порцию энергии Тьмы.
- **Поглощение тьмы:** как только герой накопит 7 порций энергии Тьмы, приключение завершится победой.



◆ ПОБОЧНОЕ ЗАДАНИЕ

ВРЕМЯ НЕ ЖДЁТ!

Героям следует поторопиться! Если они задержатся, станет слишком поздно.

- **Условие:** завершите это приключение до конца 7-го раунда.
- **Награда** (только если победили в приключении): каждый герой получает 1 новый навык.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ М: ХОД КАМПАНИИ

Полудемон впитывает всё новые и новые силы, ощущая прилив энергии! Он начинает бормотать слова, которые всем кажутся тарбарщиной, и внезапно в его руке появляется меч!

- **Награда:** получите карту кампании № 29.
- **Распределите опыт среди героев в любом сочетании:**
 - 1–2 героя: 3 опыта.
 - 3–4 героя: 7 опыта.
 - 5–6 героев: 11 опыта.
- **Обновите мешок сокровищ:** уберите 2 жетона редких сокровищ и добавьте 1 жетон легендарного сокровища.

Следующее приключение

Светоносные очистили часть Рая от вторжения Тьмы. Получив богохульный меч, они готовы ко всему! Герои должны прийти к вратам Рая и защитить его от наступающего зла!

Перейдите к приключению «Герцог Ада» (приключение Р, с. 23).



◆ ПРИКЛЮЧЕНИЕ Н: ТАЙНАЯ ДВЕРЬ В РАЙ ◆

Пока герои пытались найти дорогу в Рай, перед ними возник ангельский портал. По ту сторону портала — архангел Михаил.

— Быстрее, времени нет! — зовёт он вас. — Врата Рая вот-вот будут разрушены!

Герои проходят сквозь зыбкий портал, и он закрывается за их спинами.

— Благодаря тому, что у вас есть косяк Янца, я смог тайком открыть этот портал, чтобы вы могли пройти. К несчастью, священный артефакт, который я ковал, разлетелся на осколки в хаосе этого вторжения. Помогите мне заново выковать его в ангельской кузне, чтобы мы были готовы встретиться с источником Тьмы!

Необходимые фрагменты поля (из игры «Кромешная тьма: Преисподняя», фрагменты [А]): 5В.



Необходимые фрагменты поля (из дополнения «Падшие небожители», фрагменты [В]): 1А, 2А, 3А.

◆ ЗАДАЧИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Выполните следующие задачи в указанном порядке:

1. **Священные осколки:** соберите хотя бы 7 священных осколков.
2. **Ковка с помощью священного пламени:** выкуйте артефакт из осколков в ангельской кузне.

◆ ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

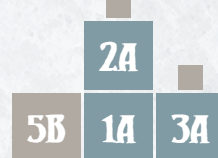
- **Священные осколки:** священные осколки можно забирать у врагов, вторгшихся в Рай. Каждый раз, когда герой убивает бродячего монстра или лидера, он бросает 2 . За каждый выпавший символ  герой получает 1 осколок. Поместите жетоны здоровья в зону ангельской кузни, чтобы отслеживать количество собранных осколков.

- **Поиски осколков:** цветные жетоны целей обозначают крупные части уничтоженного артефакта. Любой герой, находящийся в зоне с цветным жетоном цели, может потратить 1 действие, чтобы сбросить этот жетон цели и получить 1 осколок.

- **Ангельская кузня:** зона с серым жетоном цели — это зона ангельской кузни. Как только герои совместно соберут хотя бы 7 осколков, любой герой, находящийся в зоне ангельской кузни, может потратить 1 действие, чтобы выковать священный артефакт. Как только артефакт будет выкован, приключение завершится победой.



(Продолжение на следующей странице.)



ПОБОЧНОЕ ЗАДАНИЕ

Лишние детали!

Если герои соберут больше осколков, чем нужно для создания артефакта, они смогут выковать что-то ещё.

- **Условие:** завершите приключение, собрав хотя бы 10 осколков.
- **Награда (только если победили в приключении):** возьмите карту кампании № 15.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ П: ХОД КАМПАНИИ

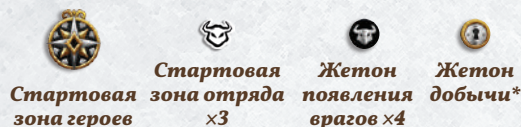
Светоносные помогли Михаилу выковать уникальное священное оружие. Теперь они готовы сразиться с источником Тьмы!

- **Награда:** возьмите карту кампании № 30.
- **Распределите опыт среди героев в любом сочетании:**
 - 1–2 героя: 3 опыта.
 - 3–4 героя: 7 опыта.
 - 5–6 героев: 11 опыта.
- **Обновите мешок сокровищ:** уберите 2 жетона редких сокровищ и добавьте 1 жетон легендарного сокровища.

Следующее приключение

Светоносные очистили часть Рая от вторжения Тьмы. Получив священный меч, они готовы ко всему! Герои должны прийти к вратам Рая и защитить его от наступающего зла!

Перейдите к приключению «Герцог Ада» (приключение Р, с. 23).



ПРИКЛЮЧЕНИЕ П: ЛЕСТНИЦА В ГАЙ

Невесное Царство на грани уничтожения! Герои должны достичь врат Гая и с помощью косы Мнеча войти внутрь. Им нужно вернуться в Крондар и провратиться в Гай!

Необходимые фрагменты поля (из игры «Кромешная тьма: Преисподняя», фрагменты [А]): 1А.

Необходимые фрагменты поля (из дополнения «Падшие небожители», фрагменты [В]): 1В, 2В, 4В.

Эффекты карт дверей. Когда открывается зал, в котором находится этот жетон, в дополнение к появлению врагов по обычным правилам разыграйте появление бродячего монстра в зоне с жетоном порчи, а затем сбросьте этот жетон.

ЗАДАЧИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Выполните следующие задачи в указанном порядке:

1. **Хор ангелов:** соберите хотя бы 3 листа с нотами.
2. **Зов ангелов:** сыграйте мелодию на органе.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Хор ангелов:** каждый лист с нотами обозначен цветным жетоном цели. Любой герой, находящийся в зоне с жетоном цели, может потратить 1 действие, чтобы подобрать его. Герои могут обмениваться жетонами целей как предметами.
- **Всемогущий орган:** зона с серым жетоном цели — это орган. Герой, у которого есть хотя бы 3 листа с нотами, может потратить 1 действие, находясь в зоне органа, чтобы сыграть мелодию хора ангелов. Как только мелодия будет сыграна, приключение завершится победой.
- **Пятый страж:** жетон порчи обозначает зону появления бродячего монстра, и на него не влияют

ПОБОЧНОЕ ЗАДАНИЕ

Шедевр!

Если Светоносные смогут сыграть мелодию для хора ангелов целиком, это будет более вдохновляющим.

- **Условие:** сыграйте мелодию целиком, используя все 4 листа с нотами, когда побеждаете в этом приключении.
- **Награда (только если победили в приключении):** возьмите карту кампании № 15.





ПРИКЛЮЧЕНИЕ II: ХОД КАМПАНИИ

Светоносные сыграли мелодию и очистили Рай от злых тварей, мучавших его. Теперь герои должны найти источник этой Тьмы!

- **Награда:** возьмите карту кампании № 28.
- **Распределите опыт среди героев в любом сочетании:**
 - 1–2 героя: 3 опыта.
 - 3–4 героя: 7 опыта.
 - 5–6 героев: 11 опыта.
- **Обновите мешок сокровищ:** уберите 2 жетона редких сокровищ и добавьте 1 жетон легендарного сокровища.

Следующее приключение

Светоносные очистили часть Рая от вторжения Тьмы. Получив ангельское гало, они готовы ко всему! Герои должны прийти к вратам Рая и защитить его от наступающего зла!

Перейдите к приключению «Герцог Ада» (приключение Р на этой странице).

ПРИКЛЮЧЕНИЕ Р: ГЕРЦОГ АДА

Светоносные наконец-то нашли источник Тьмы. Герцог ада Ваалвериф явил себя и собрал многочисленный отряд пословников Тьмы, намереваясь штурмовать врата Рая. Светоносные должны сделать всё возможное, чтобы одолеть врага и удержать врата закрытыми! Если они смогут сдерживать Тьму достаточно долго, чтобы Ваалвериф потерпел поражение, у них появится надежда на победу!

Необходимые фрагменты поля (из дополнения «Падшие небожители», фрагменты [В]): 1В, 2В, 3В, 4А.

ЗАДАЧИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Выполните следующие задачи в указанном порядке:

1. **Изгоните Тьму:** убейте 2 последних генералов авангарда.
2. **Уничтожьте Тьму:** убейте Ваалверифа.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Особая подготовка:**
 - Не помещайте на поле жетоны порталов с белым контуром.
 - Разыграйте появление бродячего монстра в зоне портала бродячего монстра.
 - При подготовке к партии уберите из игры следующие карты дверей: «Тесная комната», «Вражеские планы», «Погоня за слабыми», «Дверь с порталом» и «Засада!».
- **Изгоните Тьму:** жетоны порчи обозначают зоны появления бродячих монстров, и на них не влияют эффекты карт дверей. Когда открывается зал с жетоном порчи, в дополнение к эффекту карты двери разыграйте появление бродячего монстра в зоне с соответствующим жетоном порчи, а затем сбросьте этот жетон. Эти бродячие монстры — генералы авангарда. Герои должны убить их до боя с Ваалверифом. Каждый раз, когда любой герой убивает генерала авангарда, каждый герой получает 10 опыта.
- **Тьма сгущается:** перед финальной битвой в подземелье не появляются отряды, и герои сражаются только с бродячими монстрами. Во время фазы тьмы, если маркер на шкале тьмы достигает ячейки с отрядом, вместо этого разыгрывайте появление бродячего монстра в зоне портала бродячего монстра (в качестве напоминания поместите жетоны порчи на ячейки появления отрядов на шкале тьмы).
- **Врата Рая:** фрагменты игрового поля [В]3В и [В]4А изображают врата Рая (это зал вожака). Дверь с белым контуром заперта, и открыть её можно только после того, как будут убиты оба

генерала авангарда. Когда любой герой откроет эту дверь, не раскрывайте карту двери. Как только любой герой войдёт в стартовую зону боя с вожакон, он немедленно заканчивает свой ход и не совершает ходы, пока в стартовую зону боя с вожакон также не войдут все остальные герои. Когда все герои входят во врата Рая, начинается финальная битва.

БОЙ С ВААЛВЕРИФОМ

- **Финальная битва:** когда начинается финальная битва, уберите все фрагменты поля, не являющиеся частью зала вожака, включая все размещённые на них компоненты. Уберите шкалу тьмы (все оставшиеся на ней жетоны сокровищ поместите в мешок сокровищ) и поместите рядом с подземельем планшет вожака «Ваалвериф» (начальной стороной вверх) с маркером тьмы на крайней левой ячейке шкалы вожака. Все герои восстанавливают здоровье и ману до своих максимальных значений.

Поместите 70 жетонов здоровья в зону с жетоном цели — это врата. Поместите жетоны порталов с белым контуром (в соответствии с количеством героев по обычным правилам) в зал вожака и разыграйте появление 1 отряда в каждом портале. Затем разыграйте фазу развития и немедленно начните новую фазу героев.

- **Активация отрядов:** во время боя с вожакон каждый отряд активируется 1 раз перед броском кубиков активации Ваалверифа. Отряд совершает только 1 действие и всегда целится во врата. Если отряд не может атаковать врата своим действием, он передвигается в ближайшую зону, из которой возможно совершить атаку.

Пример: сатиры появляются в портале бродячего монстра с дальнобойным оружием. Во время своей первой активации, которая происходит сразу после хода первого героя, сатиры передвигаются в соседнюю зону так, чтобы врата были в их прямой видимости. Во время своей следующей активации они атакуют врата (которые теперь видят).

- **Разрушение врат:** когда враг атакует врата, не бросайте кубики защиты и игнорируйте все выпавшие . За каждое нанесённое ранение уберите с врат 1 жетон здоровья. Если убраны все жетоны здоровья, приключение завершается поражением.



- **Жетоны холода:** при применении эффектов жетонов ❄️ отряды и бродячие монстры считаются вожаками. Они получают эти жетоны, но при активации убирают все жетоны ❄️ без эффектов.

- **Вaalверифа убить не так просто:** как только герои нанесут достаточно ранений, чтобы убить Ваалверифа, не останавливайте бой с вожаком. Вместо этого уберите его фигурку из подземелья вместе со всеми жетонами и переверните его планшет разъярённой стороной вверх.

Не кладите маркер тьмы на шкалу вожака. Во время следующей фазы врагов активируйте отряды (если есть), а затем вместо активации Ваалверифа верните его фигурку в подземелье и поместите её в зону прорыва ада, а маркер тьмы поместите на крайнюю левую ячейку шкалы вожака. Также разыграйте появление бродячего монстра Уриила в зоне портала бродячего монстра. Оба не активируются во время этой фазы врагов. Уриил активируется вместе с отрядами по своим обычным правилам, игнорируя врата. Как только разъярённый Ваалвериф будет убит, приключение завершится победой.

- **Контроль разума:** если Ваалвериф применяет эту способность, передвигающийся герой не получает внеочередной урон, а при создании набора кубиков для атаки не добавляет кубик сумрака. На этот бросок не влияют никакие навыки и способности, и ману он не даёт.
- **Бесчестное господство:** эта способность влияет на всех героев. Её эффект применяется по-разному, в зависимости от класса героя.

- **Волшебник:** поместите 1 ❄️ жетон из резерва на каждое заклинание на амулете. В следующий раз, когда волшебник использует заклинание с ❄️ жетоном или поворачивает маркер готовности с такого заклинания на следующее, он должен дополнительно потратить 1 ❄️. Затем уберите этот ❄️ жетон с амулета.

- **Шаман:** переверните 1 жетон стихии бежевой стороной вверх. Если у шамана нет жетонов стихий, перевернутых бежевой стороной вниз, обнулите шкалу стихии, которая заполнена больше остальных.

- **Берсерк:** немедленно потеряйте всю 🔥.

- **Плут:** возьмите жетон плута из мешка и уберите его из игры до конца этого приключения.

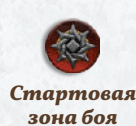
- **Паладин:** верните все жетоны освящения на планшет паладина.

- **Следопыт:** возьмите карту стрелы и немедленно примените её эффект «Перебор!» (игнорируйте 🏹).

- **Бард:** уберите все активные ноты 🎵 с музыкального планшета барда.



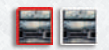
Стартовая зона героев



Стартовая зона боя с вожаком



Стартовая зона Ваалверифа



Жетон закрытой двери x7



Цветной жетон цели x1



Жетон порчи x2



Жетон обычного сундука x1



Жетон большого сундука x2



Жетон портала бродячего монстра x1



Жетон портала (x2 или меньше)



Жетон кузни x2



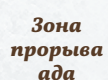
Жетон источника x3



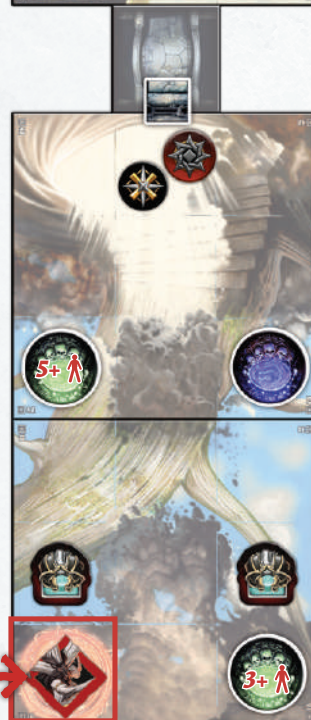
Жетон ловушки с кольями x1



Мост x1



Зона прорыва ада



- **Умелец:** сбросьте 3 любых предмета (кроме экзоброни).

- **Некромант:** потеряйте столько душ, чтобы указатель на шкале душ опустился на предыдущую ячейку со способностью.

- **Монах:** следующей разыгрываемой чакрой должна быть «Медитация». Поместите её рядом с панелью героя лицевой стороной вверх в качестве напоминания.

- **Друид:** вернитесь в исходную форму друида, не применяя эффект трансформации, и опустите указатели на всех шкалах животного облика на 2.

Если вы победили

ПОЗДРАВЛЯЕМ!

Ваалвериф, источник этой Тьмы, побеждён! Крондар и Рай спасены от его тлетворного влияния. Герои возвращаются в Совет и компанию Светоносных в лучах славы и величия. Ваши имена навсегда будут вписаны в историю.

